家庭用ビデオによる
アート・ドキュメンタリー
撮影マニュアル

Ufer! Art Documentary

■はじめに

家庭用の映像機材の進化は、この10年程で急速に加速し、手軽に画質の良いビデオ映像を記録できるようになってきました。家庭用のビデオカメラを使用しても、基本的な操作を確実に行えば、美しく記録でき、アート・ドキュメンタリーの素材として使用出来ます。

テレビカメラの様な大型カメラでの撮影も時には必要ですが、ドキュメント映像の場合、現場でのシーンが後々、重要になることが考えられます。家庭用のビデオカメラの機動力を生かして、積極的に撮影してみましょう。

せっかく撮影するのであれば、美しくしっかりと記録したいものです。

このマニュアルは、家庭用ビデオカメラを使い、これから撮影を始められる方、もう少ししっかりと撮ってみたいと考えられている方に、焦点を絞って解説した入門書で、作品の撮影に重点を置いています。お手持ちのカメラの取り扱い説明書も参照しながら、カメラの特徴を利用できるように機能を把握して下さい。

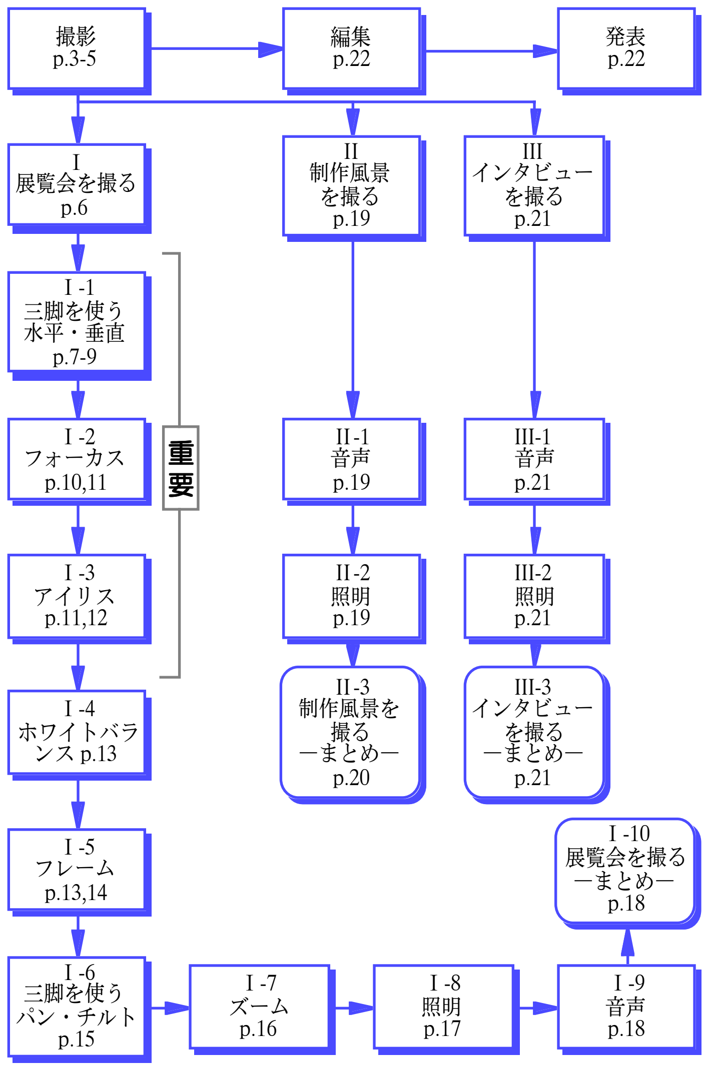
このマニュアルはビデオと共に進行していますので、合わせて御覧頂くことで、基本的な操作がより簡単に御理解いただける様になっています。VTR PLAY ▷のマークが付いている所を、ビデオで解説しています。マークの横の数値は、ビデオ冒頭のタイトルの出た時を0とした時のおよその時間です。参考にしてください。

ビデオの中のカメラ操作では、フルオートのスイッチをマニュアルに切り替えるシーンが各項目ごとに出て来ますが、常にマニュアルのモードにしておけば、この操作は不要です。マニュアルでしっかりと撮影できるように練習して下さい。

ここで紹介します撮影方法が全てではありませんが、基本的な事項を把握していただく事によって、より多彩な表現が可能になると思います。

後で「撮っておけば良かった」と思う前に、美しく撮っておく。それがこのマニュアルの役割です。これからのアート・ドキュメントにお役に立てれば幸いです。

家庭用ビデオカメラによるアート・ドキュメンタリー



アート・ドキュメンタリーに利用できる映像素材の撮影方法を重要な順番に解説しています。特にＩ-1からＩ-3は、編集段階では修正が不可能な重要事項ですので、いろいろな条件で納得のできるまで、練習して下さい。

カラーモニターがある場合は、カメラと接続して、チェックしながら撮影してみると、失敗が分かり、技術の習得にも繋がるでしょう。

■　必要な道具　■　　VTR PLAY ▷ 00: 32

ここに記載しました道具を全て揃える必要はありませんが、最低でもカメラと三脚は必要です。

□　ビデオカメラ

家庭用ビデオカメラもいろいろなフォーマットが出ていますが、カメラとしてきっちりとしたマニュアル操作のできる、高画質のものが良いでしょう。

□　三脚

三脚はカメラの次に重要です。

ビデオ用のしっかりとした物を用意しましょう。2万円から4万円くらいの物であれば、家庭用のビデオカメラには十分だと思います。カメラを乗せたときに雲台がなめらかに動く事と、脚部分のたわみの少ないもので、できれば水平の出しやすいボールレベラータイプの三脚を選びましょう。カメラを乗せた状態でパン・チルト（P.15）が、しっくり出来るものが必要です。

□　ビデオテープ

耐久性があって、高画質のタイプにしましょう。また、60分より長いものは、テープが薄く、耐久性が悪いので、30分か60分程度のものを使いましょう。

また、テープの最初と最後の1分くらいはドロップアウトノイズが多いことがあるので、重要な撮影はしばらく回してから録画に入りましょう。あらかじめ、テープの最初にブラックやカラーバーなどを録画しておくのも良いでしょう。

□　バッテリー

撮影する予定時間の倍の長さが撮れる事のできるバッテリーを用意しましょう。30分撮影するのであれば60分間使用出来るバッテリーが必要です。カメラはスタンバイ状態でも、バッテリーを消耗しますので、十分注意してください。長時間の撮影には、AC電源を用意しましょう。

□　照明

照明は大きく分けて2種類あります。バッテリーで使用するものと、AC電源で使用するもの。家庭用のビデオのバッテリーで使用するタイプは（10～20w）、補助光としてインタビューなどの2～3mの距離に大変有効です。大きい作品等を照明するときには、300w以上のAC電源タイプが必要です。展示会場の雰囲気を残すためには、照明しすぎるのも、よくありません。AC電源で使用の場合は、ケーブル延長用のテーブルタップを必ず用意しましょう。

□　ワイドコンバージョンレンズ

広角側の画角をさらに広げるためのレンズです。通常、0.7倍、0.5倍等がメーカーのオプションやレンズメーカーのオプションになっています。

狭い部屋等で全景を撮影する場合などに使用しますが、広角レンズは画面の端の方で多少歪みがあり、フォーカスが合いにくいので、多用はしない方がいいでしょう。

□　外部マイク

マイクは、集音内容に合わせて用意したいものです。カメラの内臓マイクでは、鮮明な音を記録するのは難しく、場合によっては、カメラの操作音が入ってしまいます。

外部マイクとして便利なのは、ピンマイクがあります。比較的マイクの回りの音だけを集める様になっていますので、インタビューや素材音を録音するには効果的です。市販のピンマイクは、ケーブルが短いので延長ケーブルを用意しましょう。

逆に部屋全体の音を録音するには、ステレオマイクなどの指向性の広いものがおすすめです。ニュースの取材などでよく使われている指向性の鋭いガン・マイクもあれば便利です。

□　ヘッドフォン

マイクで収録する音の確認には、必需品です。音が重要になる場合には用意しましょう。

■　あれば良いもの　■　　VTR PLAY ▷ 02 : 14

□　偏光フィルター

被写体に何かが、写り込む様な、例えばアクリルのケースや、表面に光沢のある写真などは、偏光フィルターを使用すると写り込みを軽減できます。ただし、正面方向からでは効果がなく、45 度ななめ方向からの撮影にのみ効果があります。

レンズを保護するための、クリアーのフィルターを常時使用することも、お勧めです。

□　カラーモニター

フレームの決定やカラーのバランスを確認するのに役に立ちます。特に、フレーム内に異なった色温度の被写体のある場合や、水平、垂直を厳密に決定したい場合などには不可欠です。6インチ程度でバッテリー駆動のものもありますが、長時間撮影の場合は、AC100V のケーブルや延長のテーブルタップも忘れずに。

□　ドリー

三脚の下に付けて使用する台車です。

平らな床であることが条件になりますが、立体作品等を移動しながら撮影することができます。

□　ワイヤレスピンマイク

主にインタビュー用です。カメラと話す人物が離れていたり、ケーブルが目立ってしまう場合に有効です。（ビデオの説明画面は、送信機側だけです。カメラ側に受信機が必要です。）

家庭用マイクでは適当なものがなく、UHF波のワイヤレスマイクは、高価なので、なければ有線のピンマイクを使用します。

有線のマイクでは、ケーブルが短い場合がありますので、5m程度は延長できるケーブルを用意しましょう。

□　撮影に便利な小物

ガムテープ　ちょっとしたものの固定等に使用。

マジックペン　テープに内容を書き留めたり、多用途。

マグライト　手元の暗い撮影場所では必需品になる。

I　展覧会を撮る　　VTR PLAY ▷ 03:07

作品の展覧や作品を撮影することは、アート・ドキュメントの、基礎的な素材になります。

作品データとしての映像に加えて、展覧の記録だけでもドキュメントとして、成立する事もありますし、インタビューの背景やタイトルのバック等、いろいろな素材になります。

時間のある場合は、あらかじめロケハンして必要な素材を検討したり、使用機材や、収録時間などを考えておくと良いでしょう。

作品のデータとする場合の映像と、展覧全体の構成を記録する場合の２点にポイントを置いて撮影に入りましょう。

■　ロケハンで確認する内容　■

□　作品

できるだけその作品を理解することが大切です。撮影者にとって初めて見る様なタイプのものであっても、理解しようとする姿勢がきっと映像にも反映されます。また、自然光の入るところでは、何時頃の光線が良い状態か、雨天でも撮影可能かなど、現地の作品の状況を事前に知っておく事は、機材を用意する上でも大切です。

特殊な作品の場合（例えば、鑑賞者が参加する作品等。）の撮影の方法などの作家との確認。

□　作品数（量）

撮影する作品点数によって、撮影時間も変わります。

□　音

会場音をそのまま利用する場合には、雑音などが無い事を確認する必要があります。普段気にならないエアコンなどの音がマイクを通すと以外に大きい事もあります。無音状態がどのくらい静かなのかを確認してください。何かから音をライン入力で録音する場合、コネクターの形状やレベルのチェック。

□　照明

会場照明をそのまま利用する場合、人の目で見て感じているより会場が暗い事もあります。特に作品の色が暗い色の場合、明るさが不足することがあります。また、照明器具や、自然光などいろいろな色温度の光源が存在する場合がありますので、色温度についてもチェックしておきましょう。蛍光灯は電源周波数によってフリッカーが出ます。また、コンセントの位置や数など、時には念のため容量等もチェック。

Ⅰ-1　三脚を使う⑴　固定撮影（Fix）

まずは三脚を固定して撮影してみましょう。

□　水平・垂直　　VTR PLAY ▷ 03 : 43

水平・垂直のずれた映像は違和感があって見辛い。

ずれた映像は編集では画質が悪くなります。

静物を撮影する場合カメラは固定するか、スムーズに移動しながら撮ることによって、作品を客観的に撮る事ができる。
基本の一つとして三脚でカメラを固定して撮影（Fix）する。

☞三脚使用を原則。

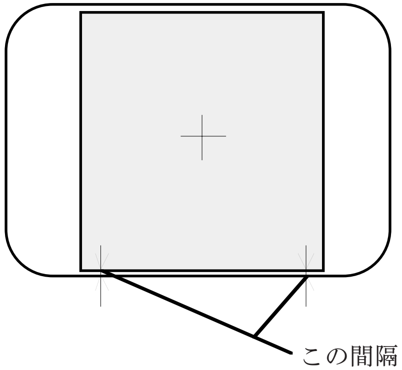
手持ちは、特別な場合だけ。（鉄則 1）

■　水平垂直の基本的な合わせ方　■

画面の中心付近に本来水平に見えるべきもの（例えば水平線）が傾いて写っていると違和感があります。しかし、撮影している時にはなかなか気付きにくいものです。特に、平面作品を正面から撮る場合、四角い平面が傾いていると、作品が傾いて展示されている様にも見えますので、次のようなところを注意して水平を合わせて下さい。

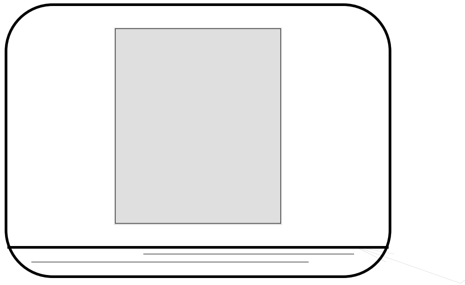
1.　三脚の水準器で三脚自体の大体の水平を合わせる。

平面作品の基本的な撮り方として、正面から撮る場合。
作品の左右中心に三脚をセットする。高さを作品の中央付近にセットし、カメラを水平にする。（＋印がレンズの中心になるように）



図の様に、ズームを使って、作品がファインダーの上下いっぱいに入る様にして、作品とファインダーの上部または、下部の余白を左右等しくなるように三脚で調整します。

この間隔を左右均等にすることによって水平を確認する。

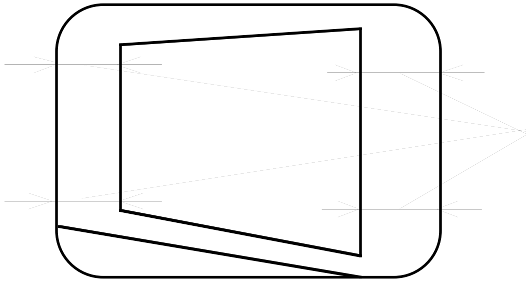


ズームを引いて、画拡を決めます。

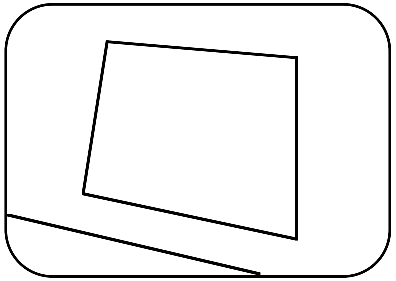
床と壁の境目のラインや天井と壁の境目が、写っている時には、この傾きにも気をつけましょう。

カメラから作品までの距離は、カメラによっても多少違いますが、ズームを広角側90パーセントくらいにしたときに、余裕を持って作品がフレーム内に入れば適当な距離だと考えられます。しかし、十分な引きが無い場合などは、広角側いっぱいで撮ったり、ワイドコンバージョンを使わなければなりません。多少周辺が歪みますが、正面から大きい物を撮る場合は、仕方ないでしょう。場合によっては、それが効果的になることもありますが・・・。

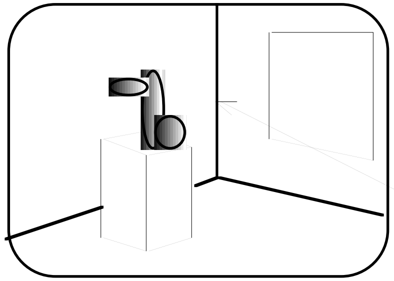
平面作品を斜め横から撮る場合も同じですが、今度は水平ラインがありませんので、両側の縦のラインを垂直に合わせます。



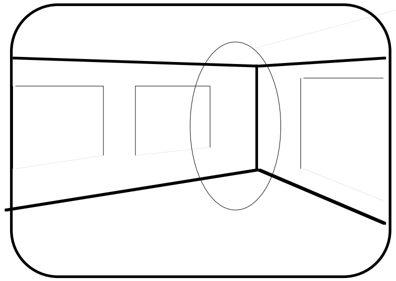
ここを確認します。



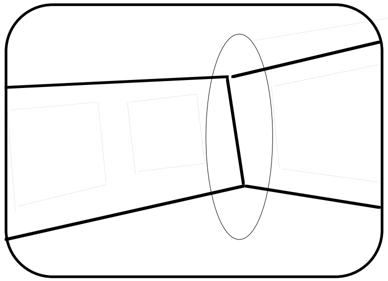
カメラの高さが作品の高さの中心にないと左の様に変形が大きくなってしまいます。出来れば、高さは、中央位にしましょう。作品の高さが高すぎたりする場合は、仕方ありませんが・・・。



左のように立体物や壁と壁の境目が中央付近に来るときには、その垂直を確認します。



より広い画拡では、周辺の映像が歪むので垂直や水平を確認するのが難しくなります。中心付近の垂直に気をつけて下さい。



このように垂直がずれると変な映像になりますね。

これは、編集では、絶対修正できませんから、十分注意してください。

■　手持ち撮影について　■　VTR PLAY ▷ 07:03

三脚がどうしても使えないときや、被写体が動き回って三脚では追い付けない時等、特殊な場合だけにしましょう。手持ちでは、水平垂直を保持することも、後述しますパン、チルトもさらに難しくなります。

手持ちの場合でも何かに置いたりして、固定して撮りましょう。

固定するものが何も無い場合は、しっかりと両手でカメラを持って脇を閉めて、カメラを水平にしっかりと固定しましょう。

Ⅰ-2　フォーカス　VTR PLAY ▷ 07:25

■　フォーカスとは　■　写真で言うピントの事。

フォーカスが合っていないと、画面がはっきりせず、被写体の質感が損なわれる。

編集段階では、修正出来ない。

オート・フォーカスを使った映像はフォーカスが定まらず振らつくので、見づらい。

☞　オート・フォーカスは、使用しない。
どんな場合もマニュアルで。（鉄則２）

□　マニュアルでフォーカスを合わせる。

家庭用のビデオカメラには必ずオートフォーカスが装備されていますが、これは、無いものとして撮影しましょう。絶対に使用しないで下さい。

なぜなら、完全にフォーカスを合わせる実力を持ったカメラは現在発売されていません。特に、カメラと被写体が静止している場合は、フォーカスがずれることはありませんがどちらかが動いている場合は、必ずどこかでフォーカスがずれてしまいます。撮影時にファインダーで気付かなくても、後でモニターで確認するとはっきりとずれている事が分かります。

フォーカスが、合ったり合っていなかったり、ふらふらする映像は、大変見づらいものです。必ず、マニュアルで操作してください。

■　マニュアルでのフォーカス操作　■

ファインダーで被写体を確認し、ズームをテレ側（一番望遠側）いっぱいにして、フォーカスリング（あるいはカメラによってはダイヤルなど）で、フォーカスを合わせて、ズームで撮影したい画拡に合わせます。これだけの操作です。

簡単なのですが、家庭用のカメラで撮られた映像を見ると、よくオートフォーカスを使われています。めんどくさがらないで、マニュアルで撮ってください。

暗いシーンを撮影する場合、フォーカスが合わせにくいので、アイリスを調整したり、ゲインを調整して画面を一時的に明るくして下さい。特に、アイリスを開く事によりピントの合う範囲（被写界深度）が浅くなり、きっちりとフォーカスを合わせる事ができます。フォーカスが合えば、アイリスやゲインは、元の位置に戻して下さい。

マニュアルフォーカスの操作がやりにくい場合は、ワンプッシュフォーカスボタン等、マニュアルに近い操作ができるようになっていますので、カメラの取扱説明書を見て、十分に操作を理解しましょう。

フォーカスが決まったら、フォーカスがずれない事が重要です。

Ｉ - 3　アイリス　　VTR PLAY ▷ 09:24

■　アイリスとは　■　写真で言う、絞りの事。

オートアイリスを使うと、明るさが一定しなかったり、極端に一部分が明るい様なシーンに対応出来ない。

編集段階では、修正出来ない。

☞　オート・アイリスは、使用しない。
どんな場合もマニュアルで。（鉄則 3）

□　マニュアルでアイリスを合わせる。

簡単にいえば、明るさの調整です。ビデオカメラの明るさを決定するものは、アイリス、ゲイン、シャッタースピードの3つの要素の組み合わせです。**通常の撮影では基本的にゲインを0db、シャッタースピードを1/60で固定し、アイリスの調整で明るさを決定します。**（関東地区は50Hzで、蛍光灯のフリッカーが出る場合があるので、蛍光灯下では、シャッタースピードは、1/100にしてください。）

カメラによっては、ゲインやシャッタースピードがマニュアルで変更できないものもあります。

■　マニュアルでのアイリスの合わせ方　■

ゲインやシャッタースピードが固定されているか確認します。

ファインダーやモニターを見て、被写体が丁度よい明るさになるようにアイリスを調整します。

これで、アイリスもフォーカスも固定されましたので、カメラを動かしてもそれらがずれることはありません。

□　特に暗い所では。

アイリスを開放にしても暗い場合、2つの方法があります。一つは、シャッタースピードを遅くする方法。もう一つは、ゲインを上げて明るくする方法です。被写体やカメラが動かない場合は、シャッタースピードをスローにすることで明るさを得られます。被写体やカメラが動く場合は、スローシャッターを使うと画面が尾を引くような効果がかかってしまいますので、ゲインを上げてみて下さい。しかし、**ゲインは、電気的にカメラの感度を上げるため、ノイズ成分も増大します。**あまり、上げすぎないようにしましょう。

オートで撮影すると、暗いところでも明るく撮れるかわりにノイズが多いと感じるのは、カメラが勝手にゲインを上げているためです。

□　特に明るい所では。

アイリスを絞り込んでも明るい場合は、NDフィルターを使うか、シャッタースピードを上げます。

NDフィルターは、屋外などの明るい場所での撮影で効果的です。サングラスの役目をして、アイリスの絞りボケを防ぎます。

「アイリスの絞りボケ」とは、アイリスをぎりぎりまで絞ると映像が、ぼやける事を言います。

NDフィルターの無い場合は、シャッタースピードを上げます。これによって、光の量を減らして適当なアイリスで撮影できます。しかし、あまりシャッタースピードを上げると、被写体が動く場合、一コマ一コマがはっきりするような効果が出て、自然な動きで撮る事ができなくなります。

Ⅰ-4　ホワイトバランス　　VTR PLAY ▷ 11:38

■　ホワイトバランスとは　■

光は様々な色温度（光の持つ色の基準）を持っています。例えば、電球は赤っぽく、蛍光灯は青っぽいし、太陽も青っぽい光です。人間の認識は、どんな光源下でも、これらの光を巧みに補正をして違和感無く、色を感じていますが、カメラには教え込む必要があります。光源の色温度による画面の色の変化をカメラにメモリーさせて、本来白い物が白く写る様にします。

最近のカメラのオートホワイトバランスは、かなり精度が高くなり、カメラによってはマニュアル操作の出来ない機種もあります。

しかし、極端にオレンジ色の強い所や光源の入り交じった所では、オートホワイトバランスを使用すると、調整しきれなかったり、必要の無いところで色が変化したりします。

マニュアルでの設定が理想ですので、マニュアルで設定できるようにしておきましょう。もしも、オートホワイトを使用して失敗しても多少のずれは、編集時にカラーコレクター（色を補正する）機器があれば、ある程度の修正が可能です。

Ⅰ-5　フレーム（カット）　　VTR PLAY ▷ 12:30

フレームは、被写体を切り取る画拡や、画面構成の事です。被写体となる作品にふさわしい画面作りを心がけましょう。ここでは、美術作品を平面、立体、インスタレーションに大きく分けて解説します。

□　平面

全景の基本的なフレームとして

正面…縦横の比率がよく理解できます。

左右の斜めから…作品の厚み、ディテールが分かります。

ディテール…部分的なクローズアップや、パン・チルトでディテールを見せます。

どのくらいの大きさで撮るかは、作品によっても異なりますが、フレームの85から90パーセントくらいに作品が入っていると自然な感じです。1点だけの映像とは別に2～3点一緒に並んだ様なカットで、作品サイズが客観的に分かるようなカットも入れましょう。

□　立体

基本フレームは、左右のななめから。

立体の場合、正面からのカットだけでは、形が分かりにくいので、いろいろな角度から撮ります。同じ様な作品が複数ある場合は、同じパターンで撮るのを避けましょう。

□　インスタレーション

一言でインスタレーションと言ってもいろいろなタイプのものがありますので、これといった撮り方はありません。全景を見せながらポイントになるディテールや、その作品の意味合いを映像で紹介できるようなカットを撮ります。

フレームの勉強にはいろいろなアート・ドキュメンタリーを見て参考にしてみましょう。KYOTO ART TODAYは、資料映像として数多くのバラエティーに富んだ作品を収録していますので、参考になると思います。

Ⅰ-6　三脚を使う⑵　パン・チルト VTR PLAY ▷13:23

■　パン　■

カメラを水平方向に動かしながら撮影する

■　チルト　■

カメラを垂直方向に動かしながら撮影する

どのくらいの速さでカメラを動かすことが、その被写体に対してふさわしいのか、また、カメラを動かすことによって何を見せるのか。

被写体が静止したものですと、どうしてもカメラ側を動かしたくなります。しかし、パンやチルトは、あまり多様しないように気をつけてポイント的に使いましょう。

また、行ったり来たりするような動きや、がくがくと途切れて動くと、大変違和感がありますので、なめらかに操作出来るように練習しましょう。最初は、広角側で練習する方が、微妙な振動がカメラに伝わりにくいので、慣れてきたら望遠側も出来るようにしましょう。また、録画に入る前に、リハーサルをして、どのあたりで止めるのかなどを確認してから撮りましょう。

□　パン

チルトも同様ですが、動かしはじめと停止の前は、ゆっくり。
そして途中はスピード一定というのが基本です。

□　チルト

パンに比べて三脚のセッティングが重要です。カメラの重心が三脚の中心に来るようにセットし、動きの重さ（粘性）が調整できる三脚であれば、それも調整して下さい。きっちりと三脚のセッティングを行う事によって、肩に力の入らない操作ができます。

□　移動撮影

ドリー等を使っての移動撮影は、よりいろいろな角度から被写体を連続的に記録できるので、効果的な場合があります。

カメラが振動してブレの無い様に注意してください。

Ⅰ-7　ズーム VTR PLAY ▷14:41

ズームによってディテール（詳細）から、引いた広角の画まで、自由にフレームに変化をつけられますが、多用は禁物です。

また、ズームの速さ、なめらかさも表現の手段になります。

ズームイン、ズームアウト、また、パン、チルトと組み合わせるといろいろな表現ができますが、ちょっとしたアクセントとして使うくらいに止めておきましょう。

作品のディテールを見せる時には、ズームインでなくても Fix のディテールをカットでつないだほうが良い場合もあります。

また、ズームで近寄らずに、ドリーイン（カメラで近づく）方法もありますから、場面によって使い分けましょう。

■　ズームの操作　■

なめらかなズームは、自然でいいものですが、実際のカメラ操作は、練習が必要です。微妙なズームレバーの操作が出来るようにカメラに工夫してみるのもいいと思います。

ズームも一方通行で、途中で折り返す事はありませんから、ズームレバーの押し込む方に、補助的に指を当てて、指と指の摩擦を使う様にすれば微妙なコントロールができます。

パチンコの操作で、玉の強さを調整するときに、回すのではなく、じわっと止める様に操作するあれに似ています。

カメラによってズームレバーの形が違います。無段階のスピードコントロールが出来ない機種もあります。

■　パン・チルト・ズームで録画する時の注意点　■ 重要

パン・チルト・ズームで録画をする場合、録画を始めて一呼吸置いてから、カメラを動かし（パン・チルト・ズーム）始めましょう。また、カメラを止めた（パン・チルト・ズームが終った）後には3～5秒程度は、余分に録画を続けて置きましょう。

これらの余分を撮影しておくとで、編集時点でより多くのつなぎ方が可能になり、表現の幅が広がります。

また、同ポジションで同カットを撮る場合、（特にFIXで撮る場合）テイクの区別が分かるように、一度レンズ前に手や指をかざして区切れが後で分かる様に録画しておくと、他人に編集を任せる場合などで、ミスがなくなります。

Ｉ - 8　照明　　VTR PLAY ▷ 15:37

最近のカメラは、暗いところでも明るく奇麗に撮ることのできるものが増えていますが、明るさの不足はカメラのゲインなどに頼らずに照明で補いましょう。しかし、展覧の雰囲気を損なわない様に、照明は補助的に使います。

散光を利用して、照明の影が作品に変な影響を与えない様に注意しましょう。はっきりとした照明の影が出てしまうのは、不自然です。

できるだけ、柔らかな光で明るさを補います。

作品自体が黒っぽいものは、白っぽい作品より暗いので、壁面が十分な明るさであっても光量が足りないことがありますので、注意しましょう。

室内照明と、ビデオ用の照明の色温度が違う場合、照明を点灯させてから、ホワイトバランスの調整をしてください。

室内のスポットライトなどが、逆光になる場合は、撮影位置を調整して、スミヤ（逆光の強い光線の上下に現われる光のノイズ）が、作品の邪魔になったり、雰囲気を損なわない様にしてください。

■　照明の方法　■

穏やかな光、散光を作るには、照明灯を天井や反対側の壁にバウンズさせて作ったり、照明灯の前にトレーシングペーパーを置いて直接作品に強い光が当たらない様にします。トレーシングペーパーは、不燃性のものを使用するか、ライトの熱で燃え出さない様に十分に注意してください。特にハロゲンランプは、高温になります。ライティングの場所を移動する時は必ず消灯して、衝撃によるランプの破損を防いで下さい。また、火傷にも十分注意してください。

Ｉ - 9　音声　　VTR PLAY ▷ 16:17

会場での空間音が不要な場合でも音声は、録音しておきましょう。

会場音の必要な場合は、その音に合った集音、収録が必要です。必ず、ヘッドフォーンでモニターしてノイズ等がないか、録音レベルが適当かを確認してください。

人の話し声も、ノイズ的に収録しておくのであれば、話しの内容までは分からないくらいの状況での録音が良いでしょう。

大きな話し声や笑い声などは、客観的に会場音として違和感があります。どうしても会場音の静けさや、空間音の反響の様なものが必要であれば、別撮り（オンリー録音）し、編集でアフレコできるような素材を残しておきましょう。ビデオでなくても、カセットテープやMDで録音しておいても、画面とシンクロ（同期）しなくても良い場合は、問題ありません。

Ｉ - 10　展覧会を撮る　―まとめ―　VTR PLAY ▷ 16:52

一口に展覧会を撮影すると言っても、特に現代美術の作品は、ジャンルや作家の意図によって多種多様なものがあります。ですから、このように撮れば完全だというものはありませんが次のような素材があれば、ある程度展覧を客観的に映像表現できます。

1.　展覧会場全景カット2〜3、パンによる全景も1カットくらい。
2.　中心になる作品の全景カットを各々に2〜3、Fixのディテールまたは、パン・チルト・ズームによるディテールを各々に数点。
3.　他の作品の全景、ディテール。
4.　単独カット以外に、2〜3点の作品の入ったカットを数点。
5.　客観的な大きさが分かりにくい場合などは、人物などとのカットも数点。
6.　その作品の特徴を捉えるカットを忘れずに。
7.　会場外観や他の周辺環境など。

上記のカットについて、1テイクでうまく撮れた場合は良いですが、パン・チルトなどのカットは納得いくまで、数テイク撮りましょう。時間があればの事ですが・・。

これまで述べました各々の基礎技術を頭に置いて、作品をよく理解するように心がけていただければ、十分に記録映像素材としてふさわしいものが残せると思います。最初はじっくりと時間をかけて、試行錯誤をくりかえし、実体験で撮影技術を習得してください。また、使用するカメラに慣れる事も大切です。

II　制作風景を撮る　VTR PLAY ▷ 18:30

　制作風景の撮影では、作家の細かい作業に視点が集中しやすくなりますが、そのほかの部分や環境、異なった視点からの素材も撮る様に心がけてください。
　例えば、制作アトリエの位置関係の分かるようなカットや季節、時間、雰囲気などが、感じられるカットも後に必要になるかも知れません。時間に余裕のあるときは、積極的に撮りましょう。
　展覧会では、撮影時間の予想や、使用するテープやバッテリーの時間等も予想ができますが、制作風景は、予想出来ません。あらかじめ余裕を持った機材準備をしましょう。念のためにAC電源等もあったほうが良いでしょう。
　カメラ操作については、前項の応用ですので、ここでは省略します。

II -1　音声

　制作現場の音は重要ですので、出来れば外部のマイクを使用したいと思います。
　外部マイクのない場合は、カメラをFIX（三脚等に固定して動かさない状態）で長めに収録しましょう。
　マイクを手持ちで録音すると、タッチノイズが入りやすいので、どこかに置いてもよいでしょう。
　その場合、床等からノイズが伝わらない様にタオル等の上に置くと良いでしょう。

II -2　照明

　ここでも、現場の雰囲気を壊さないように照明は補助的に使用します。人物を撮る時も柔らかな照明になる様に心がけましょう。

II -3　制作風景を撮る　ーまとめー

　制作現場では、作家が動き回ったりして、どうしてもカメラがそれについて動いてしまう様な映像になりがちです。
　基本はここでもFIXです。アングルを決めてある程度の時間、しっかりと情景の伝わる落ち着いた映像を心がけてください。
　ハードなアクションの内容の制作でも、カメラが動きすぎては、かえって迫力が欠けたりします。その場面に適した動きを。

　作家の中には、制作風景を撮られる事を嫌う人もいます。また、嫌わない人でも、カメラを意識してしまうものです。
　できるだけ、カメラを意識させないような配慮をしてください。
　制作風景を撮るには、撮影する人と作家とのコミニュケーションが重要になります。
　できれば、カメラの存在を忘れてもらうくらいの信頼関係があればベストです。

III　インタビューを撮る　　VTR PLAY ▷ 20:13

インタビューは、短いものだとアングルは1種類で良いですから、後は、はっきりと話してもらうことや、話しの内容に注意して下さい。話しの内容に関して素材が不足していないかどうかや、言葉の言い回しが不明瞭、不適切など注意するポイントは以外と多いのがインタビューです。できれば、カメラマンとは別に、インタビュアーがいると良いでしょう。

長い目のインタビューでは、「先程も言いました様に」とか「繰り返しますが、」等の言葉が入ると、編集で入れ替えたり、カットしたり出来なくなったりしますので、できれば使わないように言っておくのも良いでしょう。

III - 1　音声

必ず外部のマイクを使用します。出来れば、ピンマイクを用意します。ワイヤレスピンマイクの無い場合は有線のピンマイクを使用しますが、通常有線のピンマイクのケーブルは2m くらいですので、延長ケーブルが必要になります。5mくらいの延長ケーブルを用意しましょう。外部マイクを使用するときは、電気的な外来ノイズに気をつけましょう。

ガンマイクを使用する場合は、音声担当者がヘッドフォンでモニターしながら、話しをする人物の声を明瞭に捕える様にしましょう。一人でオペレートする場合は、あまりおすすめできません。

III - 2　照明

家庭用のバッテリーライト（20 ～ 30w）が使用できます。

AC ライトを使用するときは、バウンズさせるか、トレーシングペーパーで光を拡散して柔らかい光にしたいものです。

また、出演者に向かって急にライトを付けると、出演者が驚いたり緊張したりすることもあるので、注意しましょう。

III - 3　インタビューを撮る　ーまとめー

インタビューする人の背景や、向き、音声のレベルに注意しましょう。インタビューに慣れている人ならともかく、カメラや照明を向けられると誰でも緊張して話しにくくなるものです。

なかなか難しい事ですが、少しでも話しやすくする環境作りも良いインタビュー収録の一歩です。

いろいろと質問等をした方が、話しやすくなる事もあります。ケースバイケースですが・・・。

■　編集　■　　VTR PLAY ▷ 21:06

今回のマニュアルでは、編集には触れませんが、編集することによって、どんな素材をどのように撮っておけば良いか、より理解できます。素材が揃った所で編集にチャレンジしてみましょう。

家庭用の編集機材は、各 AV メーカーのショウルーム等でのサービスとして安価でトライアルさせてくれる場所がありますので利用されては如何でしょうか。

編集に入る前に撮影した素材の内容を詳しくプロットしたログノートを制作しておく事が、作品の質を高めたり、編集をスムーズに行う秘訣です。各場面をタイムコードと一緒にプリントアウトしたものに、様々なデータを付け加えてデータベース化します。このログノートにより、ストーリーボードの肉付けや、カット割りを行います。逆に不足している素材の確認も出来る訳です。

※ログ（log）の記録　撮影した場面のタイムコード、撮影時間、　画質、会話の内容などを一覧にまとめる作業。

■　発表　■

日本でのアート・ドキュメンタリーの発表のチャンスは、ほとんどありません。また、流通もほとんど無く、本格的なものを制作しても、制作費の回収ができれば、かなり良い方です。

作家を通して、ギャラリーや美術館に持ち込んでみるのも良いですが、充実した映像でない限り発表できるまでに至りません。

また、一般のビデオコンテストなどにも応募してみるのも、アート・ドキュメンタリーの裾野を広げるのに良いでしょう。

海外には美術館等が主催するアート・ドキュメンタリーの映画祭があります。

■　おしまいに　■

アート・ドキュメンタリーは、あなたが素晴しいと思っている芸術を、より多くの人に知ってもらうための、とても良い手段の一つだと思います。

そして、それらは時代をも越えて残って行き、もしかすると未来の人達をも感動させる可能性があるのです。

しかし、まずは撮らなければ始まりません。「撮っておけば」と後になって一度でも思ったら次からは必ず撮るべきだと思います。

家庭用ビデオによる
アート・ドキュメンタリー
撮影マニュアル

監修　　岸本　康

発行日　　1997年2月20日
改編　　2003年9月20日

発行所
Ufer! Art Documentary
〒602-0858 京都市上京区河原町広小路下ル21
TEL075-231-5264 FAX075-253-3911

http://www.ufer.co.jp

© Ufer! Art Documentary

映像素材協力：© KYOTO ART TODAY
撮影機材協力：松下電器産業株式会社
Panasonic

本マニュアルからの無断転載・複写、放送などへの
使用を禁じます。